

LA MINA DE FOPOK

Por Cebollinos (cebollinos@gmail.com)

NOTA: Esta aventura está pensada para el G&G pero tiene pocos datos “tecnicos” así que se puede importar para cualquier juego. Experiencia de los personajes: Media

Introducción:

Los personajes llegan a un pueblo llamado Deline, es un pueblo de granjeros, leñadores, cazadores etc... no muy rico. Está situada a los pies de una montaña y cerca de un río (no tiene puerto). La leyenda cuenta que en la montaña hay oculta una mina de oro, pero durante años y años aventureros y heroes han intentado buscarla pero nadie consiguió encontrarla, puede que sólo sea una leyenda. Los personajes están de paso en el pueblo, no tienen por qué querer ir a buscar la mina.

En la taberna:

A media tarde, los personajes están tomando algo en el bar, hay unos cuantos parroquianos jugando a las cartas. De pronto una señora entra acaloradamente y grita histericamente lo siguiente:

Oh por dios!! Mi marido aún no ha vuelto de la montaña!! y dentro de poco va a anochecer!!

Una vez tranquilizada por los personajes, la señora les explica la situación (pongamos que son las 8 de la tarde):

Normalmente, mi marido Actiner, uno de los cazadores del pueblo, vuelve a casa sobre las tres de la tarde, cuatro como mucho, con algunas cuantas piezas cazadas, pero aún no ha vuelto!!

Me dijo que iba a echar un vistazo a las dos carroñas que habia puesto en el bosque hace unos días, para ver si daba caza a un oso que habia avistado ultimamente. Puso una a la orilla del río, en el lado contrario de la 'fuente verde' y otra un poco más arriba, en las faldas de la montaña, a la entrada de unas cuevas... Espero que no le haya pasado nada con el oso...

Los personajes aceptan ir a buscar a su marido (Actiner) y la mujer les indica en un mapa la situación de las dos carroñas. En principio la mujer no les ofrece ninguna recompensa más que gratitud eterna aunque el mero hecho de poder explorar la montaña misteriosa debería valer como excusa. Los personajes deben decidir si ir a la carroña del río o de la montaña. La montaña está mas lejos que el río.

Carroña del rio:

Tras caminar un rato llegan al río. El mapa indica que hay que cruzarlo. Los personajes tienen que superar una tirada de nadar si quieren continuar. Una vez que lo crucen llegarán a un pequeño claro donde está la carroña (un ciervo muerto) y un par de lobos comiendosela. El oso que buscaba el cazador no ha llegado aquí, si no se hubiese comido el ciervo, por lo que la pista del rio no ha dado resultados. Si los personajes son sigilosos los lobos no les atacarán. Si no intentaran morderles.

2x Lobo (vida: 6, combate: 4) Los lobos han de ser un enemigo facil.

Carroña de la montaña:

Esta es la pista buena. Tras caminar mucho tiempo anochece, y en el bosque se dejan de escuchar los sonidos de los pajaritos para sumirse en un inquietante silencio. Una vez en la falda de la montaña encuentran los restos de una carroña (el esqueleto de un ciervo). Si investigan un poco encuentran una pequeña cueva oscura de la que saldrá un oso gigante. El oso tiene la particularidad de que tiene los ojos rojos y es sorprendentemente grande, es negro y babea constantemente. Si los personajes se fijan encontrarán en las uñas de sus garras un pañuelo de cazador (de Actiner). El oso está poseído por el druida Fopok (luego se explicará más sobre este druida) y no duda en atacar a los personajes.

Oso poseído: Ha de ser un enemigo difícil, esperemos que deje malherido a algún pj (vida: 20, combate 8, agilidad: 6) Si los personajes logran dejarle a 5 o menos puntos de vida, el oso huirá al bosque a toda velocidad (no se le puede seguir)

Una vez acabado con el oso, si los personajes entran en la cueva (encendiendo antorchas) descubrirán que hay manchas de sangre, en uno de los recovecos internos de la cueva hay una huella de mano humana ensangrentada. En ese mismo sitio, hay una grieta pequeña en la cueva. Los personajes tienen que ir arrastrados si quieren pasar. Si continúan por el pasadizo caerán por una especie de tobogán natural de piedra al interior de la montaña.

Los acertijos de Fopok

Los personajes caen en unas cuevas subterráneas secretas. Para su asombro están iluminadas por unas antorchas mágicas, parece que está habitado.

NOTA: ahora los personajes tendrán que avanzar por unas salas resolviendo acertijos de lógica, en este módulo se proponen algunos, pero puedes poner los que quieras. En cada sala los personajes encontrarán rastros de sangre. (en vez de acertijos para abrir la puerta de cada sala puedes poner trampas mortales) Todas las inscripciones tienen que estar firmadas por el druida Fopok

1º Sala

El tobogán tiene una altura considerable y aterrizáis en el suelo unos sobre otros. Habéis aparecido en una cueva subterránea húmeda y mohosa. Sorprendentemente, en las paredes rocosas hay encajadas unas antorchas que iluminan bien la sala. Como si esta cueva estuviese habitada.

Habéis aterrizado en una larga sala que tiene dos posibles salidas. Una verja y una puerta de piedra. Ambas cerradas.

En medio de la sala hay un pequeño pedestal. En él hay una inscripción que pone:

"Si la primera prueba quieres pasar,
la palanca correcta debes colocar

El druida Fopok"

Recorreis la mirada por las paredes y veis, en efecto, nueve palancas metálicas. Numeradas del uno al nueve. Seguis leyendo la inscripción, parece una contraseña.

"Si dieciocho es nueve
y ocho es cuatro...
cuanto es cero?"

Solución:

-Se refiere al número de letras! d-i-e-c-i-o-c-h-o son nueve letras, y o-c-h-o son cuatro letras, por lo tanto c-e-r-o son también cuatro letras.

Si pulsas otra de las palancas la verja que hay se abrirá y por ella saldrá algún monstruo de dificultad media.

Lobo poseido (ojos negros): (Vida:15, Combate: 7, Agilidad:8)

Si entran por la verja encontrarán otra palanca que abre la puerta.

2º Sala

Atravesais la puerta y os dirigís a la siguiente sala. Una vez que estais todos la puerta de piedra se cierra automáticamente, no podeis volver atrás.

En esta nueva sala, iluminada tambien por antorchas hay dos grandes armaduras de placas montadas, con una gran alabarda, custodiando cada una una puerta de madera.

Otro pedestal, en el centro de la sala tiene una inscripcion.

"Una de las puertas os llevará a la muerte,

la otra os llevará a la gloria.

Los guardias saben cual es cual,

pero cuidado,

uno es un mentiroso

y el otro siempre dice la verdad.

Los guardias contestarán sólo a una pregunta.

¿Qué pregunta formularás?

el druida Fopok"

Solución: -¿si le pregunto al guardia de la otra puerta cuál es la puerta que me conduce a la gloria, qué puerta me señalará?

Una vez se termina la frase, la pesada armadura chirria, moviendo su brazo lentamente y señalando la puerta de la izquierda.

Si se formula otra pregunta, la puerta que elijan será la mala y saldrá de ella una llamarada imposible de esquivar que hace 1d8+4 de daño a quien la abra.

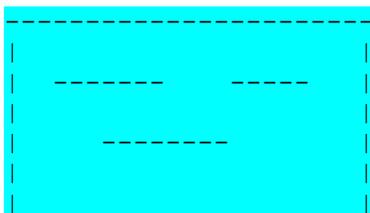
3º Sala

En esta sala encuentran al cazador Actiner desmayado en el suelo, tiene en la mano una tiza y en la barriga una fea herida sangrante. El suelo de esta habitación está lleno de rectángulos de todo tipo dibujados a tiza. Esta habitación no tiene salidas. Tambien hay un pedestal con inscripcion:

La puerta oculta solo aparecerá si en el suelo se dibuja un rectángulo con tres lineas.

El druida Fopok

Solución:



Si reaniman a Actiner les contará la historia de Fopok y cómo ha llegado hasta aquí.

No sé lo que ha pasado realmente.. fui a comprobar la carroña que había dejado en las montañas cuando apareció ese maldito oso, me hizo esta herida, pero pude escapar... me metí en la cueva instintivamente para huir de él, en busca de algún risco inaccesible para sus garras, entonces encontré un pasadizo y me metí en él... luego avancé por estas salas extrañas, hasta que llegué a esta... entonces una voz sonó en mi cabeza, decía que tenía que dibujar en el suelo un rectángulo con tres líneas... pero no supe la solución... luego perdí el conocimiento debido a la pérdida de sangre....

Sobre fopok:

Hay una leyenda muy antigua sobre estas montañas, se cuenta que en ellas hay minas de oro, tan grandes que su valor sería incalculable. Entonces, durante muchos años, multitud de aventureros y buscadores vinieron al pueblo y examinaron las montañas, obviamente nadie encontró nada. Pero un día apareció un hombre con extrañas ropas y abalorios de brujería, no encontró el oro tampoco, pero era tan tenaz y perseverante que se quedó a vivir en nuestro pueblo, para experimentar con su magia alguna manera de hallar el oro. Pero sus pruebas eran horribles, su magia dejaba huella en nuestra vida: nuestros pastos dejaban de florecer, nuestro ganado se volvía loco... En fin... entonces... los del pueblo decidieron expulsarlo de allí y el hombre nunca más volvió. Ese hombre se llamaba Fopok.

Lo que no entiendo es qué es este sitio, y por qué aparece de nuevo el nombre de Fopok en esta cueva... pensé que había muerto hace años.... Pero bueno, lo importante es salir de este maldito agujero cuanto antes de acuerdo? Tenemos que mantener los ojos bien abiertos!

Si consiguen dibujar el rectángulo con tres rayas aparecerá una puerta mágica en una de las paredes de la sala (si los personajes no logran solucionar el acertijo se le puede ocurrir a Actiner pasado un rato). Actiner se une al grupo. Si la atraviesan llegarán a un largo pasillo. En las paredes y suelo de este pasillo se pueden ver pequeñas vetas de oro, los personajes pueden coger algunas pepitas de oro del suelo, Actiner comenta si puede ser verdad la leyenda de la mina de oro. Al final del pasillo encontrarán los aposentos de Fopok.

Encuentro con Fopok

Los personajes llegan a una sala decorada como si fuese una habitación de un palacio o castillo, hay alfombras, mesas, armarios, cuadros, lamparas etc... tambien hay un gran trono de oro donde está sentado Fopok (aparentemente dormido) y a sus pies, dos grandes lobos negros(tambien aparentemente dormidos)

A cualquier movimiento que hagan los personajes Fopok se despertará repentinamente (al igual que sus lobos, que tienen también los ojos rojos como los del oso). (si algun personaje le lanza un hechizo o flecha, éste rebotará mágicamente al llegar al trono)

En principio Fopok no es agresivo, pero tras hablar con él dirá que lo siente mucho pero que no pueden salir con vida de su mina de oro ya que es suya. Es obligatorio luchar contra él y los lobos, si los personajes no toman la iniciativa lo hará fopok o Actiner. En el momento que empieza la lucha Fopok hará un hechizo sorprendente. Golpeará con su bastón magico el suelo y...

La decoración de la habitación cambiará subitamente para convertirse en un entorno muy hostil, imaginate el interior de un volcan, en el suelo aparecerán charcos y riachuelos de lava, de las paredes saldrán chorros de fuego aleatoriamente y los personajes empezarán a respirar un veneno toxico de azufre (empezarán a toser irremediabilmente). Este veneno mágico no se puede curar con

ningun hechizo o objeto que tengan los pjs. La puerta por la que los personajes entraron a los aposentos desaparece.

Los lobos se abalanzarán sobre los personajes.

2x Lobo poseido (vida:12 combate:6 agilidad:8)

Si se le lanzan proyectiles a Fopok estos rebotarán y si algun personaje se le acerca cuerpo a cuerpo, una llamarada saldrá del suelo y le lanzará volando hacia atrás quitandole varios puntos de vida. A fopok no se le puede matar ahora.

Cuando estén muertos los lobos, los personajes observan que fopok tose (por efecto del veneno que tienen todos) y saca de la manga una poción naranja, la bebe y se va por una portezuela que hay.

Los personajes caerán al suelo debido al veneno y se tendrán que arrastrar por el suelo hacia la puerta por la que fopok salió (es la unica salida) para dejar de contaminarse con el azufre. Llegarán a una especie de laboratorio, Fopok no está.

El laboratorio

Ahora los personajes no tienen casi energía y cada vez tosen más, Actiner toserá sangre y eso deberá preocupar a todos. El laboratorio tiene muchas estanterías con ingredientes mágicos de muchos tipos, también tiene un caldero gigante y en una mesa hay un libro abierto. Si hojean el libro buscando un antídoto encontrarán la siguiente hoja:

Hojeando frenéticamente en busca de una cura encuentra la siguiente página, algunas partes están dañadas y no se pueden leer:

"La muerte agonizante de Ulrog"

En las regiones volcánicas de Krieghad se [...] muchos casos de muertes rápidas por [...] las emanaciones ardientes del volcán Ulrog, un antiguo demonio [...] Sus efectos son corte de la respiración y debilitamiento de las energías que desembocan en una terrible [...] inhumanos [...] combustión [...] En definitiva es una de las muertes más horribles.

Una vez inhalados los gases, la cura es un preparado a base de fruta de la pasión, rabo de lagartija y sangre de murciélago, todo ello rociado por ceniza de fénix.

Los personajes se pondrán a buscar los ingredientes en la estantería como locos, pero desgraciadamente solo encuentran tantos rabos de lagartija como jugadores haya. Teniendo en cuenta que Actiner sigue vivo (no debes dejar que muera contra los lobos) los personajes se darán cuenta de que uno del grupo ha de morir. Obviamente querrán que el que muera sea Actiner, pero Actiner estará en contra de eso y propondrá hecharlo a suertes. En caso de que los personajes abusen de Actiner, éste les atacará desesperadamente (no es que sea malo, pero no quiere morir)

Una vez que estén curados los pjs y Actiner haya muerto (por el veneno o por puñalada trapeera xd) los personajes avanzarán hacia la sala final.

Batalla final

Tras recorrer unos pasillos sinuosos repletos de oro en paredes y suelo, los personajes llegarán a una gran sala totalmente recubierta de oro. La sala está cruzada por un pequeño riachuelo subterráneo que desaparece por un agujero. En el centro de la sala está Fopok succionando el oro de las paredes con su bastón (un rayo dorado sale de la pared para meterse en su báculo). Fopok está totalmente loco gritando cosas como "Mi precioso oro" o "Nadie me lo robará". Ahora si se puede matar a Fopok.

NOTA: Fopok puede lanzar un rayo dorado con su bastón que si toca a algun personaje, éste

quedará convertido en una estatua de oro (no podrá participar en el combate).

Fopok no les verá ya que está ocupado succionando oro, asique una tirada buena de sigilo puede permitir una puñalada que acabe con la vida del druida directamente (no sin antes convertir a su asesino en estatua dorada).

Si no lo hacen por el lado sigiloso Fopok será un hueso duro de roer. Intentará convertir en estatua dorada a algunos personajes y luego lanzar bolas de fuego, curarse a si mismo, y hechizos de control mental.

Fopok (vida: 15, combate: 8, agilidad:3, magia:10)

Botín:

Báculo (+2 Magia): Durante un numero limitado de veces, convierte en oro pequeños objetos como armas, armaduras, joyas sin coste de hechizo diario. Si alguien fue convertido a estatua dorada, se puede invertir el efecto superando una tirada de magia dificultad 8.

Pergamino de Hechizo de control mental: Reduce en 2 la dificultad de realizar un hechizo de control mental, el mago puede ver por los ojos de su victima y ordenarle cosas a voluntad, la victima tendrá los ojos de color rojo (es lo que hizo fopok con los lobos y el oso)

Final de la aventura

Una vez muerto fopok, la cueva llega a su fin y la unica manera de salir es dejandose llevar por el riachuelo que desaparece en un agujero. Los personajes aparecerán repentinamente en el rio y podrán volver al pueblo de Deline. Aquí puede haber varios finales.

Final honrado

Los personajes van al poblado y cuentan lo sucedido a la gente (mintiendo en la muerte de Actiner xD) los personajes serán alabados como heroes y el pueblo de Deline será prospero gracias al oro que obtienen de la mina.

Final avaro

Los personajes no vuelven al pueblo y se lucran con el oro de la cueva (ahora que ya saben donde está) haciendose asquerosamente ricos.